Mensile - Anno VI - N. 55

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 DREAMER
2 ENTERPRISE
3 PINKY THE PIG
4 THE DRAW
5 INFINITO
6 TROUBLING
7 FORCE
8 OLD ERA
9 SPECIAL
10 FAST CARS
11 LA MINIERA
12 CASINÒ
13 THE ROAD
14 LAST CAVERNS
15 FAST DRIVER
16 HYPER BEAR
17 STOCK CARS
18 ANTRES
19 PULL AND SPIN
20 FRUTTA
21 TURN!
22 PETRO
23 DEFENCE
24 FANTOMAS
25 BUBO
26 HAMBURGER
27 SHOT
28 COMET STAR-FIGHTER
29 JUMP TO JOIN
30 CEREBRUM

SPORT È BELLO

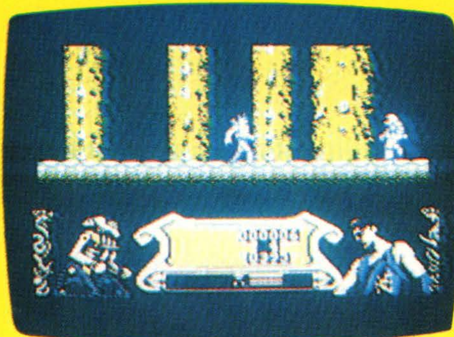
Quando diciamo che sport è bello intendiamo riferirci soprattutto allo sport praticato negli impianti o anche per strada. Ma vogliamo anche pensare a chi, per mille ragioni, non ha tempo o possibilità di giocare "dal vero" e deve accontentarsi di praticare uno sport con l'aiuto del proprio computer. A costoro abbiamo dedicato le recensioni di due simpatici videogiochi motoristici più uno spaccato di vita americana. Nel mondo del grande football professionistico a stelle e strisce il computer e le sue simulazioni sono importanti come le parole degli allenatori che proprio sul video simulano le possibili azioni degli avversari.

HIT PARADE N. 55 - Periodico Mensile - Aprile 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)



DREAMER



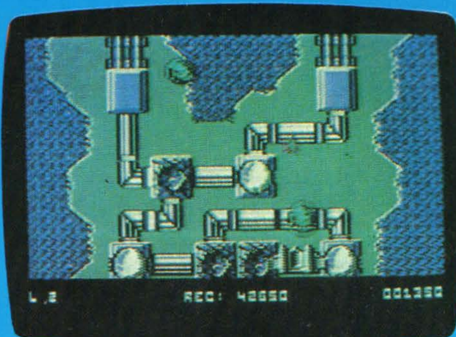


Qualche cosa di veramente strano ti è accaduto. Come tutte le sere ti sei addormentato tranquillo nel tuo letto, pensando alla giornata successiva e alla tua monotona vita di impiegato: ma al tuo risveglio tutto è mutato: le pareti della tua stanza si sono come allargate, l'ambiente familiare è scomparso, ti trovi immerso in un paesaggio a te sconosciuto, con esseri vestiti con delle strane tute e uccellacci che cercano di farti la pelle. Non capisci che cosa sia successo, ma immediatamente comprendi che devi fare il possibile per sopravvivere e sperare che questo brutto sogno da un momento all'altro svanisca. Nel frattempo per poter continuare a vivere raccogli i barili di energia che sono un po' ovunque e speri, prima che il timer raggiunga lo zero, di scoprire che cosa cerchi e che cosa sia necessario per tornare indietro. Ce la farai? Non perderti d'animo perché niente è impossibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ENTERPRISE

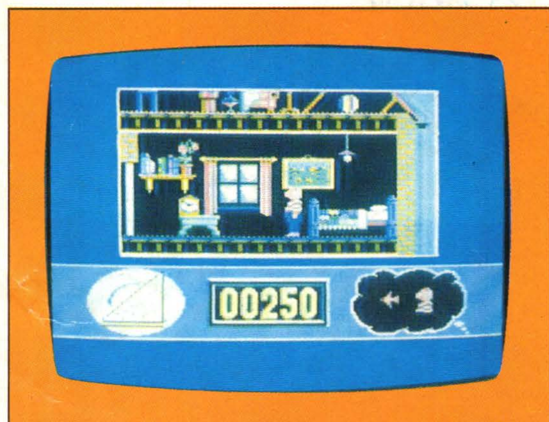


Sali a bordo della astronave Enterprise per compiere una audace missione: attaccare le installazioni nemiche situate in una agguerrita fortezza fluttuante nell spazio. Il tuo compito è distruggere le basi nemiche, le postazioni radar, i ponti... e ovviamente difenderli dall'attacco implacabile degli alieni. Spara più volte col tuo cannone laser per riuscire a polverizzare meteoriti, velocissimi cubetti e navi nemiche delle forme più svariate, ma non dimenticare mai che il tuo scopo primario è rendere inoffensivi i tuoi avversari distruggendone le installazioni e gli armamenti.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	musica/effetti sonori
F3	inserire/disinserire pausa
F5	fine partita
SPARO	inizio partita

PINKY THE PIG

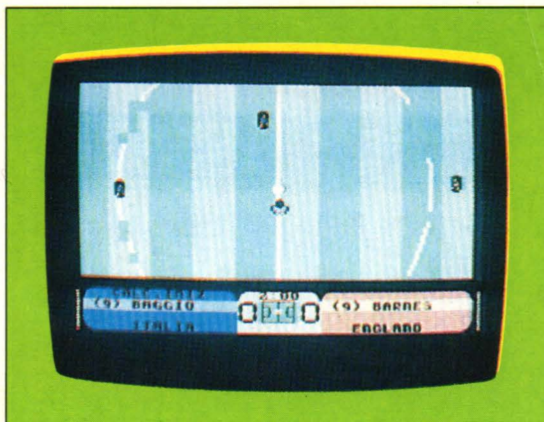


All'inizio questa avventura vi sembrerà estremamente facile e tranquilla: infatti il protagonista non ha dei compiti molto difficili, deve apparentemente solo cercare prima, e raccogliere poi, gli oggetti che gli sono indicati sulla destra del monitor: pezzi di formaggio, chiavi inglesi o altre cose. E se non fosse per il dover cercare a destra e a sinistra potrebbe terminare il suo incarico in un tempo veramente breve, tuttavia anche questa volta il nemico è in agguato: un terribile topolino si aggira silenzioso, ma perfido per i vari locali della casa, succhiando al nostro amico porcello le forze vitali ogni volta che viene in contatto con lui, come potrete infatti desumere dal contatore sul monitor. Dovrete quindi fare attenzione, mentre frugate dappertutto, a saltare su degli oggetti sopraelevati ogni volta che il topo è nei paraggi, affinché non tocchi il porcello che potrà perciò vivere più a lungo. Ricordate anche che potrete scegliere tra due livelli di difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

THE DRAW

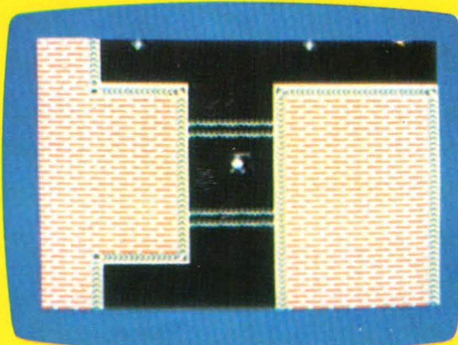


A quanti di voi piace il gioco del calcio? Ci sembra persino inutile chiederlo dopo aver visto che cosa è accaduto durante i mondiali del 90, e che cosa accade tutte le volte che ci sono alla televisione le partite di coppa, o alla domenica attorno allo stadio. Penso che a quasi tutti gli italiani, eccettuate veramente poche persone, questo sport piaccia e ne siano attratti. Ecco quindi che potrete imitare le gesta dei vostri beniamini cimentandovi in partite esilaranti in coppia con il vostro computer o meglio contro un vostro amico. Ci sembra inutile spiegare che, scopo del gioco, è segnare il maggior numero di goal nella porta avversaria, le autoreti sono da evitarsi mentre dovrete fare il minor numero di falli per non essere penalizzati. Ed ora smettiamo di farvi perdere tempo, il gioco vi attende.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
per scegliere

INFINITO



Infinito è il nome di una immensa caverna occupata da una creatura proveniente da un'altra galassia. Trasformatasi in umanoide essa ha cominciato la distruzione della vita sulla terra, minacciando così il genere umano, ma la nostra tecnologia è riuscita a creare uno spiraglio nel sistema di difesa di Infinito. Il tuo compito sarà di pilotare un elicottero armato con i più recenti missili teleguidati ed affrontare da solo con il tuo coraggio le immensità ed i pericoli di Infinito fino alla vittoria finale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	storia
F3	i nemici
F5	inizio gioco
F7	x ricominciare

TROUBLING





Un mondo fantastico e molto strano ai tuoi occhi appare sullo schermo non appena Troubling comincia a girare. Il protagonista di questa avventura è un simpatico ovetto che ha deciso di avventurarsi all'aperto lontano dal pollaio e dalla sua chioccia per trovare una moglie, delle ricchezze e dei nuovi amici. Ma il mondo nel quale il protagonista della nostra storia si viene a trovare non è così tranquillo e pacifico come potrebbe sembrare a prima vista. Egghy potrà incontrare fantasmi, ratti, ostacoli di ogni genere che lo intrappoleranno in spiacevoli situazioni che portano persino alla morte. Ma Egghy troverà sul suo cammino anche gemme di grande valore (diamanti), sostanze energetiche o altri oggetti che potranno essergli utili per sopravvivere. Non gli sarà difficile fare amicizia con altri suoi simili e persino con una mogliettina: vedrete che belle situazioni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	inventario
	prende/lascia
	cose

FORCE



I cristalli stellari, indispensabili per il funzionamento delle grandi astronavi da carico, sono stati rubati da una banda di briganti nel vano tentativo di mettere le forze terrestri sotto il loro giogo. Ma i banditi hanno fatto male i loro conti, non hanno pensato che alcune spie, in cambio di molto denaro, rivelassero ai servizi segreti dove questi cristalli sono stati nascosti. Ecco quindi che il comando ha inviato un nuovo robot, guidato però da un umano, che, dopo essersi introdotto in ogni stazione interplanetaria, possa recuperare il maggior numero di cristalli. Ma la vita del nostro amico non sarà facile: androidi, robot di ogni genere, cercheranno ovviamente di fargli la pelle e dovrà fare molta attenzione per riuscire a sopravvivere e sconfiggere i nemici. Ma certamente il sapore della gloria che si farà sempre più vivo a mano a mano che avanza nell'avventura, lo spingeranno ad arrivare sempre più lontano.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

OLD ERA



Protagonista della nostra avventura è un povero esploratore che mentre stava sorvolando con il suo piccolo aeroplano una zona dell'Africa in cerca di tesori archeologici, è rimasto vittima di un grave incidente. Fortunatamente nel corso di quest'ultimo, pur essendo rimasto privo di ogni genere di mezzi di sussitenza, di locomozione e di vestiti, non ha perso la vita, ma ora si trova nel centro della zona equatoriale con cannibali che cercheranno di fargli la pelle ad ogni angolo, cacciatori che ignari della sua presenza potranno fortuitamente eliminarlo, animali di ogni genere che sentendolo nemico in quanto uomo, lo ostacoleranno. Anche le condizioni ambientali faranno di tutto per impedire al nostro amico di raggiungere il mondo civilizzato, ma certamente voi saprete, con astuzia e intelligenza, aiutarlo a sopravvivere nella giungla e a ritornare nel suo mondo. All'inizio il poveretto sarà privo di tutto, ma sul vostro cammino potrete trovare cose molto interessanti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECIAL

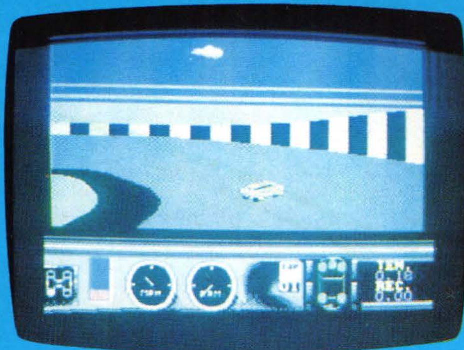


Sei alla guida di una potente vettura da corsa. Il tuo unico scopo è arrivare primo al traguardo delle varie manche, per ottenere alla fine la coppa di miglior guidatore del campionato. Ma non corri da solo, perciò sul circuito troverai delle altre vetture che cercheranno di ostacolarti, nella tua corsa verso la vittoria, e che dovrai assolutamente superare se non vorrai essere lasciato indietro. Il tragitto percorso è indicato sulla sinistra del teleschermo di fianco al cruscotto della vettura e dovrai dargli un'occhiata ogni tanto per renderti conto di quanto ti manca prima di arrivare al posto di controllo. Ti è possibile variare la velocità della vettura utilizzando le marce e dovrai fare attenzione alla condizione dei pneumatici, e a non trascorrere troppo tempo sulle parti laterali della strada, altrimenti ti necessiterà l'intervento di un meccanico e non riuscirai ad arrivare in fondo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FAST CARS

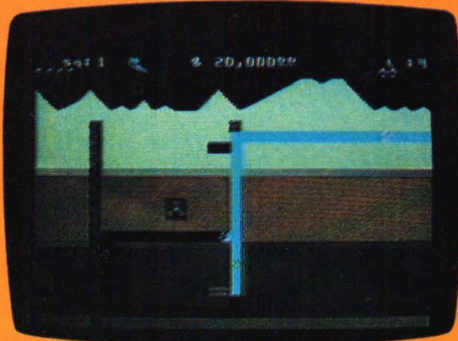


Le corse automobilistiche a nostro avviso sono sempre molto avvincenti, soprattutto se vi viene offerta l'opportunità di prendervi parte non da spettatore ma da attivo protagonista. Infilatevi pertanto nella vostra vettura, impugnate il volante (se così si può chiamare la vostra joystick) e guidate la vostra potente vettura di Formula 2 in emozionanti gare. All'inizio dovrete superare le prove di qualificazione, ma se riuscirete ad ottenere dei risultati più che soddisfacenti, sarete finalmente inseriti nella griglia di partenza ed è allora che dovrete dimostrare le vostre capacità e prontezza di riflessi alla guida di un potente bolide. Dovrete ovviamente fare attenzione a non cozzare contro gli altri concorrenti o peggio contro i guard-rail e a non farvi superare (per non perdere punti). Scopo del gioco è se non arrivare primi ottenere delle buone posizioni per migliorare di volta in volta e raggiungere punteggi sempre più elevati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
F7 pausa sì/no

LA MINERVA

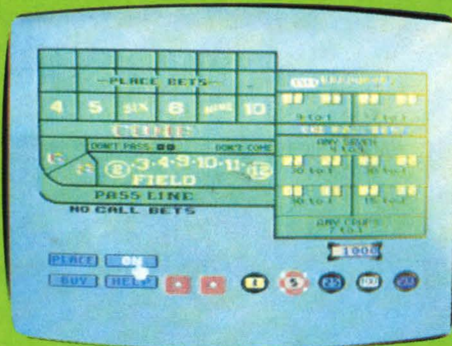


Siamo immersi nelle profondità di una vecchia miniera quando scoppia una bomba che travolge ogni difesa e riempie d'acqua le condutture. Bisogna salvare il salvabile senza annegare. Nello Spectrum ci sono gli ascensori ma anche i mostri.

JOYSTICK PORTA 1

F7	parte
SPACE	pausa
∅	sale ascensore
0	scende ascensore
1	uomo sinistra
2	uomo destra
H	pausa

CASINÒ



Non appena il gioco girerà, sullo schermo del vostro monitor apparirà un bel tappeto verde e voi vi troverete immersi in un'atmosfera da favola, smaniosi di puntare e soprattutto vincere, vincere e ancora vincere. Il gioco consiste invece nel tiro dei dadi: avrete la possibilità di giocare, place, cercando quindi di ottenere un determinato risultato o 7, o buy, sperando cioè che un determinato numero venga prima di 7. Potrete anche scegliere di puntare che un numero non esca (don't come) e in tutti questi casi, se riuscirete a vincere, il casinò prenderà una commissione sulla vostra vincita. Osserverete che è poi possibile puntare varie combinazioni di dadi e non vi stancherete di provare nuove possibilità. Ma attenzione i soldi a vostra disposizione non sono infiniti e dovrete essere molto accorti e parsimoniosi, soprattutto all'inizio, se non vorrete restare, come si suol dire, fermi al palo. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 1

RETURN	puntare tirare soldi

THE ROAD



Sei alla guida di una potente autovettura e devi raggiungere la meta della tua missione. Il compito sembra veramente semplice, soprattutto se immagini che il tuo tragitto sia tranquillo e tu possa percorrerlo nel tempo che più ti aggrada. Ma la cosa alla fine non si rivelerà così facile. La strada è disseminata da oggetti e cose di vario genere, che possono ostacolarti, come le chiazze d'olio o le macchie d'acqua per mezzo delle quali è quasi scontato uscire di strada e andare a cozzare contro qualcosa, o le monete, che sono da raccogliere in quanto utilissime, o persino esseri umani, che dovrai accuratamente evitare di travolgere se non vorrai veder decrescere il punteggio raggiunto. Se poi pensi che il tempo a tua disposizione non è illimitato vedrai che il gioco ti metterà veramente a dura prova. Ah, dimenticavamo, usa abilmente le armi a tua disposizione e potrai evitare parte dei pericoli che incontrerai sul tuo cammino. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

LAST CAVERNS



Il malvagio mago Lizgott ha nascosto in una caverna sotterranea i tesori del buon Re Artù, trasportandola poi sotto l'isola di Zangord, dove un esercito di perfide creature monta una guardia ininterrotta. Per recuperare i beni del disperato sovrano e ridare la fiducia al popolo il prode paladino, dopo aver raggiunto l'isola maledetta dovrà infiltrarsi nel dedalo degli infiniti corridoi sotterranei alla ricerca dell'ultima e più infernale caverna di Zangord. Per difendersi dai mille mortali pericoli il nostro eroe potrà lanciare palle di fuoco, ma soprattutto dovrà contare sulla sua destrezza e intelligenza.

JOYSTICK PORTA 2

F1	riparte
SPAZIO	seleziona

FAST DRIVER

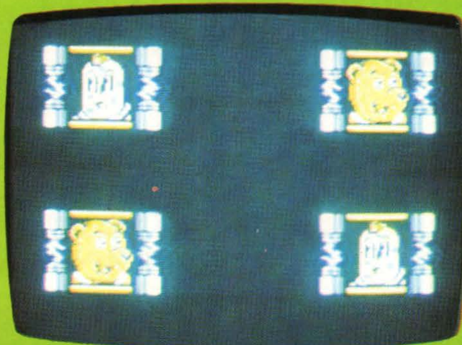


Nel futuro probabilmente le abituali corse di Formula Uno avranno perso il loro fascino, se come noi immaginiamo, i motori saranno perfezionati a tal punto e dotati di mezzi di propulsione tali da raggiungere velocità per ora inimmaginabili. Il creatore del nostro gioco ha pensato proprio a questa situazione, trasferiamoci quindi molto molto avanti nel tempo, in un futuro non proprio prossimo, quando i veicoli saranno in grado di raggiungere velocità pari a 900 miglia orarie e i guidatori dovranno possedere riflessi rapidi, una vista acuta e soprattutto nervi d'acciaio per adattarsi ad ogni situazione. Voi sarete ai comandi di uno di questi veicoli e dovrete portare a termine ogni manche per poter essere qualificati per quella successiva. Sarete così abili e preparati da essere gli unici a completare l'ultima gara?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HYPER BEAR



La fantasia è una dote necessaria a chi vuole rimanere giovane. Anche noi vogliamo aiutarvi a mantenere la vostra mente fervida con i nostri giochi che vedono molte volte come eroi animali di ogni genere che si sostituiscono all'uomo per portare a termine delle missioni pericolosissime. In questo caso sarà la volta di un orso "superbear" che si è assunto il compito di difendere l'umanità dai malviventi che purtroppo la affollano e in special modo deve aiutare il suo amico che è stato rapito da una autovettura. "Superbear" infatti, uscito sul balcone di casa, vede l'autovettura che si allontana e corre in suo aiuto, ma troverà ogni genere di ostacoli: cannoni che lanciano dischi volanti, uccelli che gli corrono incontro, razzi che partono da batterie in serie. Insomma, non sarà facile per il nostro eroe rimanere in vita, ma noi siamo certi che con il vostro aiuto riuscirà a portare a termine la sua speciale missione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SUPER MONAC

Anche se non mancano certo le simulazioni automobilistiche (come **Outrun, Continental Circus** o **Indianapolis 500**), **Super Monaco Grand Prix** della Sega è già famoso nelle sale per la bellezza della grafica e degli effetti sonori, che fanno di esso una fantastica esperienza audiovisiva.

Ben lieta di assicurarsene i diritti, la US Gold ne ha affidato la conversione alla Probe Software, che dopo mesi di lavoro ha realizzato un gioco veramente egregio.

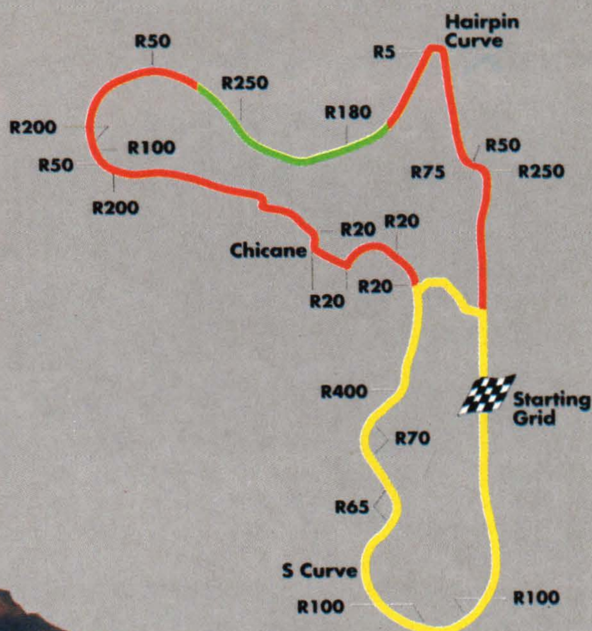
Il gioco ovviamente è ambientato a Monaco, sede della gara automobilistica più importante del mondo, e altrettanto ovviamente vi troverete al volante di una vettura superveloce che dovrà affrontare vetture analoghe controllate dal computer. La giornata comincia con un semplice giro di qualificazione, dopo il quale entrerete nel vivo della corsa. Ricordate di tenere d'occhio la vostra posizione, poiché se nel corso della gara la perdete sarete eliminati (le posizioni sono quindici). Se taglierete il traguardo, passerete alla seconda gara — che si svolge su un fondo bagnato invece che asciutto. Dopo qualche scena celebrativa gremita di belle figliole in costume da bagno, il gioco è finito — ma la Probe promette che in futuro ci saranno delle gare optional da comprare separatamente.

Il sistema di controllo non lascia nulla a desiderare: si sterza con il joystick, la tastiera o il mouse, e si può scegliere tra tre tipi di cambio: automatico e manuale a quattro o sette marce. La scelta si applica anche alle altre auto in gara, perché si concorra ad armi pari.

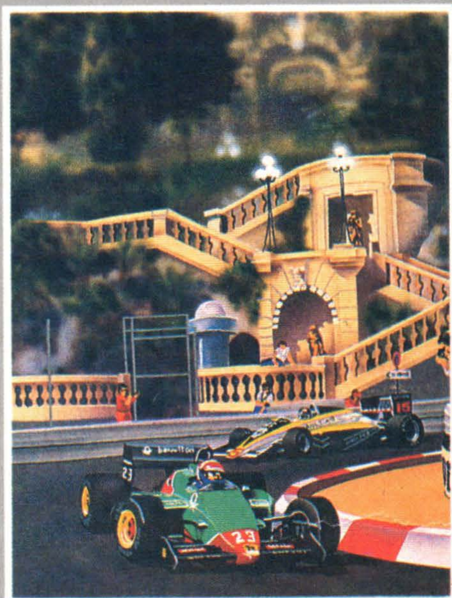
Una volta in pista, troverete l'auto molto rea-



CO G.P.™

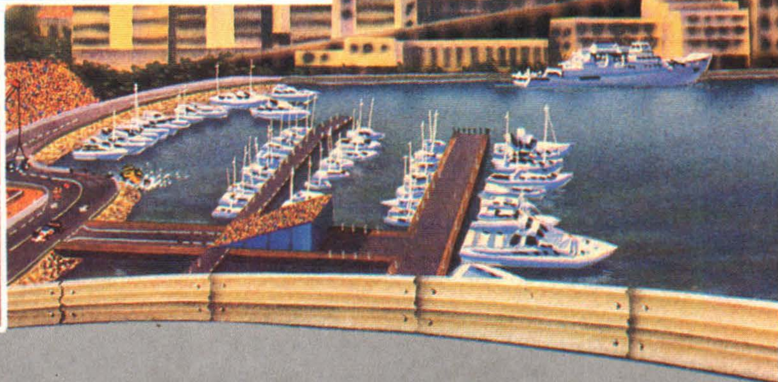


R50
R250
R5
Hairpin Curve
R200
R180
R100
R50
R50
R75
R250
R200
R20
R20
Chicane
R20
R20
R400
Starting Grid
R70
R65
S Curve
R100
R100









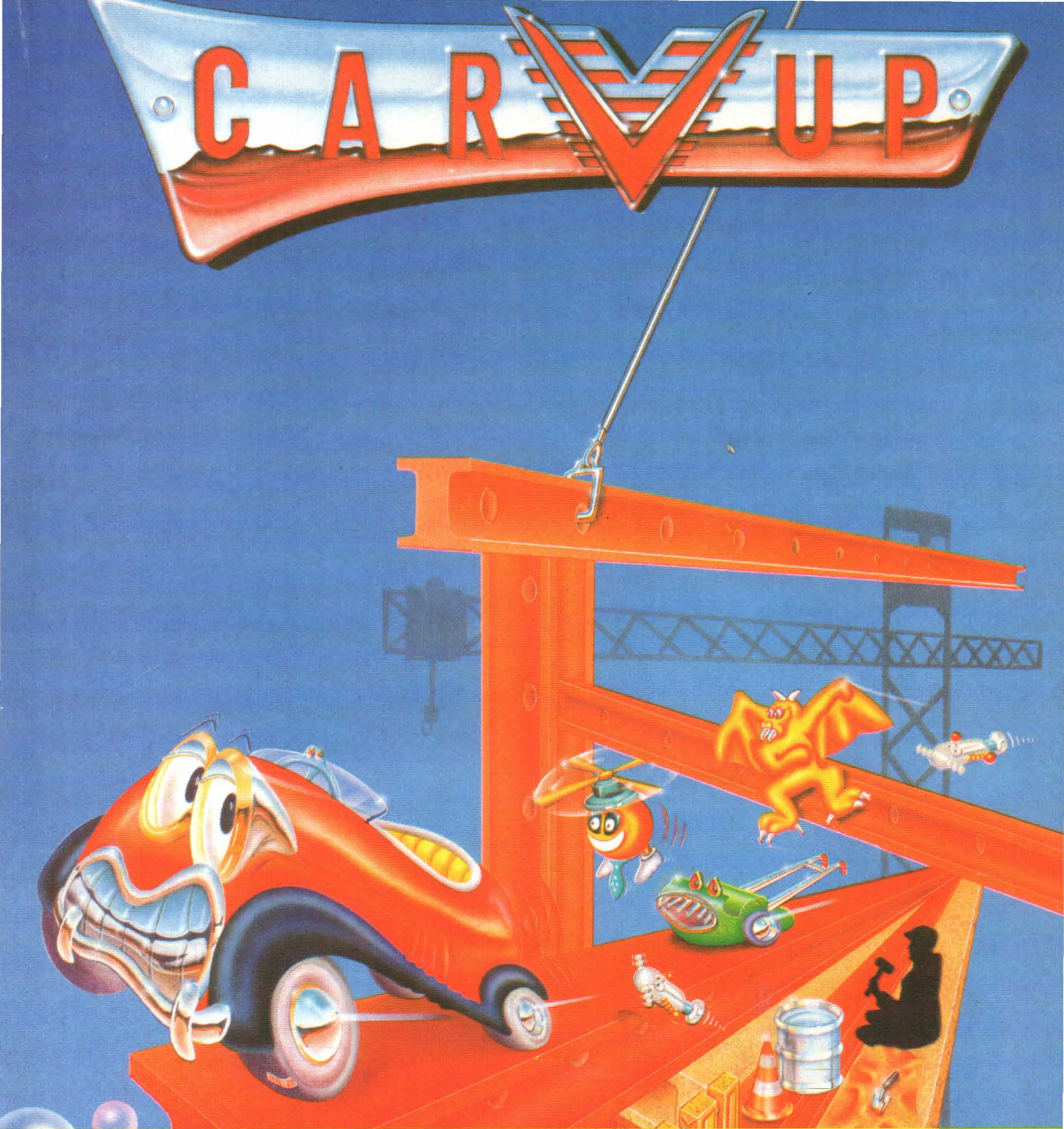


listica: i programmatori ce l'hanno messa tutta per ricreare i dettagli tecnici, tanto che la vettura si guida decisamente meglio che nella versione originale. Anche gli avversari non sono da meno, e tendono anche a tagliarvi la strada in curva!
Gli sfondi di bordo-pista sono stati sfoltiti, poiché un sovraffollamento delle schermate avrebbe inevitabilmente diminuito la velocità del gioco.
Si tratta di un gioco splendido — basti vedere il bello specchietto retrovisore in cima allo schermo, dal quale potete tener d'occhio cosa vi succede dietro.







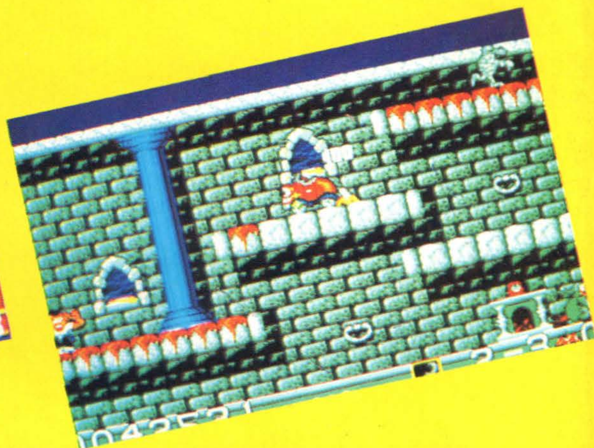


Sull'onda dei giochi "carini" della NES e della Sega, **Car-Vup** è un gioco di piattaforme su quarantotto livelli il cui eroe è Arnie, un'automobilina rossa. Arnie deve liberare il mondo dal malvagio Capitan Grim e dai suoi accoliti, che vogliono distruggere tutto ciò che è bello e grazioso. A questo scopo, dovrà rendere più luminoso ciascun livello dipingendolo di colori chiari: per far questo, basterà ad Arnie passare su tutte le piattaforme. La cosa non sarebbe difficile, se non ci fossero un sacco di cattivi che saltellano per tutto lo schermo combinandone di tutti i colori.

Arnie si controlla tramite il joystick, e la Core ha fatto di tutto per rendere i controlli assai facili. Ciascun livello ha uno scrolling orizzontale che copre più o meno quattro schermi, e mentre Arnie corre da sinistra a destra incontra delle piattaforme poste a diversi livel- ▶

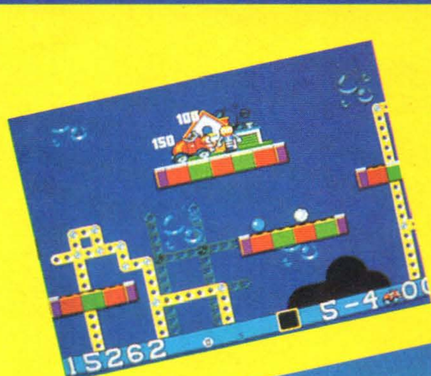
li d'altezza. Man mano che si colorano le piattaforme, piovono dal cielo diversi bonus che danno punti e vite extra: provate ad esempio a raccogliere tutti i palloni che recano le lettere delle parole BONUS e EXTRA. Analogamente, apparirà ogni tanto un'icona con cui Arnie potrà servirsi di una nuova armagetti di vapore, pallottole, bombe ecc.
Car-Vup è tutto qui, ma dietro la sua facciata graziosa e apparentemente semplicistica si nasconde in realtà un gioco appassionante di cui (malgrado la palese cura dedicata a rendere semplici i controlli e la meccanica di gioco) è difficile impadronirsi. La grafica è ottima, gli otto livelli sono variati e ciascuno di essi è simpaticamente a tema: nel livello di Musicland, per esempio, sarete attaccati da trombe e tamburi. Pur prendendo a prestito alcune idee da giochi come **Wheelie** e **Rainbow Islands, Car-Vup** è ricco di trovate che gli impediscono di essere troppo ripetitivo, e pur non essendo il massimo dell'originalità costituisce una fresca e appassionante variazione sul tema già abusato del gioco di piattaforme.

















CONSIGLI

① Giungere al termine di un livello non è facile come sembra, ma una volta dipinte tutte le piattaforme verrete portati in salvo da un simpatico elicottero.

② Toccare gli avversari è letale, ma troverete aiuto nelle varie icone che vi daranno delle armi preziose.

③ Le armi di Arnie:

Sedile a espulsione: un braccio a molla balza su e uccide tutto ciò che sta sopra Arnie.
Ruote di scorta: premendo il pulsante di fuoco vengono lanciate e distruggono tutto ciò che incontrano.
Olio: scaricando l'olio, chiunque insegua Arnie slitta e si sfracella.
Vapore: un getto di vapore diretto verso l'alto ha effetti letali.
Cariche di profondità: distruggono immediatamente tutto ciò che sta al di sotto di Arnie.
Scappamento: avvolge in una nube di fumo ogni avversario che insegue Arnie.
Bombe di mortaio: servono ad aprire la strada alla vetturetta rossa.
Pistola: semplice ma letale per chiunque si trovi davanti ad Arnie.
Big Fenda: un paraurti magico che permette di scontrarsi impunemente con qualsiasi ostacolo.

WRATH OF THE DEMON



Come accade sempre più di frequente nei giochi avventurosi, **Wrath of the Demon** ha una lunga sequenza introduttiva che spiega le vicende del protagonista con effetti sonori e visivi da fare invidia anche alla Psygnosis. A secondo del livello, il protagonista combatterà con i pugni oppure con la spada. Come tutti gli eroi inconsapevoli di esserlo, egli non è dotato di particolari poteri, e viene spesso



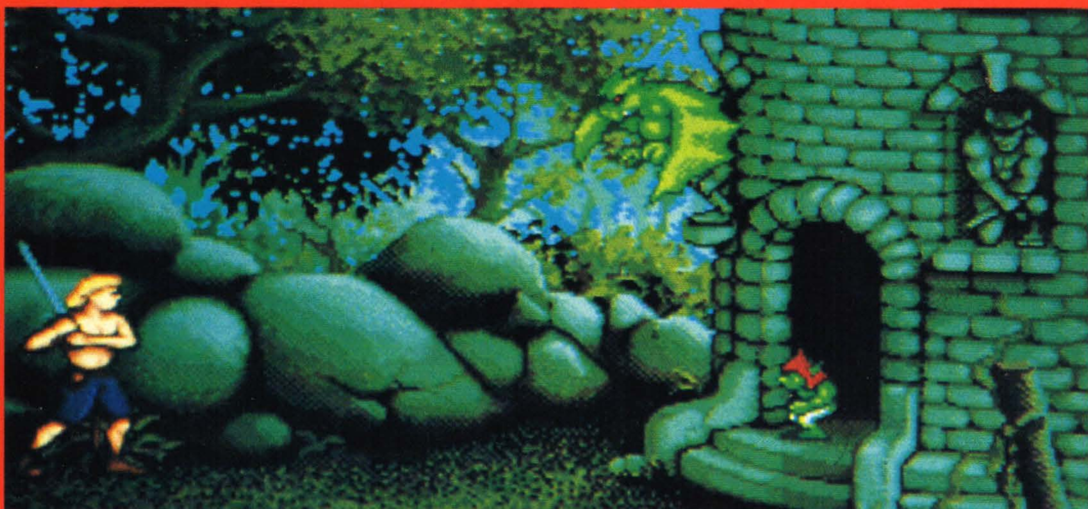






sconfitto dai demoni più grossi. Per fortuna, verrà aiutato dalle numerose poizioni che troverà strada facendo: una poizione che cura le ferite, una che dona l'invisibilità e una che elimina tutti gli avversari con un livello d'energia più basso.

Nel primo livello, sarete a cavallo su una strada disseminata di ostacoli: se li urterete, perderete energia. Per evitarli, potete solo spingere il joystick per far saltare il cavallo. Di-



versi demoni vi si getteranno addosso a mo' di kamikaze, ma per eliminarli basta un pugno. Sulla strada troverete anche delle pozioni, e vi ci vorrà un po' di destrezza per raccoglierle. Il cavallo è animato in modo eccezionale, e questo livello (con quasi quindici livelli di scrolling paralassiale) è molto gradevole.

La violenza vera e propria comincia al secondo livello. Mentre vi state riposando, due folletti cominciano a provocarvi: uno vi getta addosso sassi e coltelli, mentre l'altro vi minaccia con la spada. Questo è forse il livello meno riuscito del gioco, e gli avversari sono costituiti da sprite molto piccoli.



È poi il turno del drago blu, guardiano delle caverne: di mole impressionante, e molto ben animato, richiederà non poca fatica (e una pozione risanatrice) per essere eliminato. Alla fine rimpicciolirà e scapperà via.

Il livello successivo presenta uno scrolling orizzontale nei due sensi, ed è quasi impossibile portarlo a termine senza una pozione risanatrice. A sinistra c'è una chiave che dovrete conquistare affrontando non solo dei grossi demoni piuttosto coriacei ma anche lame, getti di fuoco e spuntoni che escono dal pavimento, togliendovi energia... e la loro comparsa è imprevedibile.

Una volta presa la chiave, dovete ritornare all'inizio del livello e girare a destra, dove incontrerete insidie analoghe nonché un mostro azzurro che vi scaglia addosso delle palle di fuoco. Ci vorrà una pozione speciale per eliminarlo e passare oltre.

Al livello successivo dovrete affrontare un gigante verde che vi attaccherà continuamente, aiutato in questo anche dai serpenti che ogni tanto balzano su a mordervi. Liberarsi di lui non vi sarà facile. Tra un livello e l'altro appare una schermata che vi informa sugli sviluppi della storia e sulla vostra situazione. Se poi i demoni vi fanno fare una brutta fine, potete ricominciare dall'inizio del livello, ma quando morite, affrettatevi a premere il pulsante di fuoco: se attenderete troppo, il gioco riprenderà dalla sequenza introduttiva e dovrete rifare tutto da capo.

Wrath of the Demon non sarà forse un classico, però una volta che si comincia a giocare non è facile smettere.

FOOTBALL USA E VIDEOGIOCHI: GIOCANDO SI IMPARA

Quando i Browns di Cleveland hanno travolto gli Oilers di Houston per vincere il campionato della divisione centrale della Lega nazionale di football americano, avevano un potente alleato: un sistema computerizzato che «ricordava» tutte le partite degli Oilers di questa stagione e poteva analizzare ogni situazione all'istante.

Il computer dei Browns, utilizzato nella preparazione delle partite della squadra, aveva la capacità di far subito vedere riprese video a richiesta. Poteva, ad esempio, mostrare come il «quarterback», il lanciatore degli Oilers, Warren Moon, aveva reagito alle «incursioni», o attacchi improvvisi da parte di giocatori della difesa, lungo tutta la stagione, e come appariva in partite precedenti il suo slancio offensivo. Sapeva come giocavano in modo tipico i «cornerback», difensori d'attacco, dello Houston in caso di situazioni difficili per l'attacco avversario. E poteva predire come gli Oilers (che non usano la stessa tecnologia) avrebbero reagito sei i Browns avessero cominciato a far correre soprattutto il pallone.

Dice John Wuehrmann, direttore video dei Browns: «Non ci sono più segreti nel gioco. Non c'è più niente sugli Oilers che non sappiamo».

Sin dagli anni '20, quando il leggendario Knute Rockne della squadra dell'Università di Notre Dame usava una cinepresa a manovella Bell & Howell per filmare le manovre dei suoi rivali, la tecnologia delle immagini è stata un'arma sportiva. Oggi, grazie a computer sempre più potenti, una serie del tutto nuo-



va di prodotti sta diffondendosi e rendendo immediatamente disponibile ad allenatori e giocatori un quantitativo sempre crescente di sistemi informativi per le competizioni, in particolare immagini visive.
Lo Sport Sight, con sede a Newport Beach, in California, sta vendendo un sistema computerizzato che aiuta i lanciatori di baseball ad analizzare i loro movimenti. La società, quotata alla Borsa di Vancouver il giugno scorso, non è ancora redditizia. La Sports Technology di Essex, nel Connecticut, sta immettendo sul mercato un sistema simile per aiutare i golfisti nel loro gioco. La Motiontronics, per conto della Science, sta vendendo un sistema computerizzato che può essere utilizzato per allenamenti di pugilato ed arti marziali. Altre applicazioni esistono nel tennis.
Lo scetticismo comunque abbonda tra gli allenatori, che citano ad esempio i più grandi giocatori di football americano come Vince Lombardi, che non hanno avuto bisogno di un computer per portare i Packers di Green Bay a cinque vittorie in 7 anni nei campionati della Lega Nazionale negli anni '60. «Con tutta la tecnologia che avete, il football è ancora placcare e contrastare», dice Howard Schnellenberger, allenatore della squadra dell'Università di Louisville.
La cautela tra gli investitori è un grosso ostacolo per far emergere nuovi imprenditori in questo campo. Alcuni ricordano i molti errori del passato da parte di grosse società che cercarono di vendere strumenti analitici agli atleti. L'esempio più eclatante è quello della Polaroid, che nel 1977 puntò con il suo film a sviluppo istantaneo Polavision soprattutto sui golfisti e sui tennisti, ma dovette poi ritirare subito il prodotto per carenza di richiesta. «Nonostante questo sembri il prossimo grande spiraglio per la tecnologia, molti investitori non hanno familiarità con il mercato e sono riluttanti ad investire», afferma Wilbert Murdock, fondatore della Motiontronics. Il leitmotiv dei sostenitori suona all'incirca così: il mercato degli strumenti analitici di tecnologia avanzata per lo sport è nuovo e sta iniziando a emergere. Dal momento che sempre più allenatori e giocatori ne capiscono i benefici, «la domanda per strumenti di tecnologia avanzata dovrebbe crescere in tutti gli sport», dice Michael Levy, presidente e direttore generale della Sports-Tech International, di Fort Lauderdale in Florida. Il prodotto che usano i Browns è *Sports-Tech*. Consiste in un sistema di computer, che può analizzare fino a quattro nastri di partite diverse contemporaneamente. I nastri sono codificati manualmente, ogni sequenza analizzata e identificata secondo la situazione e il tipo di gioco. Il computer può poi esaminare i quattro nastri per fornire dati sulle tendenze. Può anche organizzare velocemente serie di giochi estemporanei. «Possiamo produrre un insieme di giochi in qualsiasi categoria, cosa che non potremmo mai fare con un film», dice Charles Linster, che dirige le operazioni video per la squadra di football dell'Università di Notre Dame (anche lì si utilizza Sports-Tech). Permettendo un confronto veloce, queste serie aiutano un allenatore a trovare accorgimenti che danno modo alla sua squadra di capire cosa sta per fare l'avversario in campo.
All'inizio dell'anno scorso, meno di 10 squadre in tutti gli sport, a tutti i livelli, hanno usato il sistema integrato computer-video della Sports-Tech. Ma, durante l'anno, l'azienda ha venduto più di 50 sistemi a squadre come i Packers di Green Bay della Lega Nazionale (Infl) e Buffalo Bills, i Bucks di Milwaukee dell'Associazione Nazionale Pallacanestro (Nba) e ad una quantità di squadre di football di college, incluso il Notre Dame e l'Università del Tennessee.

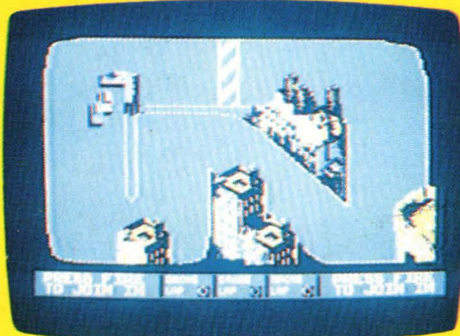
ASPETTANDO IL VIDEO DISCO

Prima che sistemi computerizzati come quello di Sports-Tech venissero introdotti, analizzare le partite era pura noia, afferma Robert Friedman che ha diretto le operazioni video per i Cowboys di Dallas fino al 1988. Registrare le partite su videotape ha reso il compito più facile. Gli allenatori hanno ora una registrazione visiva delle azioni non appena termina la partita. E sistemi come lo Sports-Tech si distinguono perché elaborano il materiale ad un nuovo livello. Ma la vera svolta, dicono gli esperti, sarà quando il computer riconoscerà i modelli di immagine e li codificherà automaticamente. Ancor più significativa sarà la possibilità di immagazzinare le immagini su videodisco, una tecnologia che promette immagini migliori e più economiche, ed un accesso più rapido a momenti specifici del gioco. Per la verità, il primo prodotto della Sports-Tech era un sistema di analisi di partita progettato per videodischi. Ma la società, ancora inesperta, vendette un solo si-



stema integrato in sei mesi nel 1988. I dischi, che contenevano solo 15 minuti di materiale ciascuno, si dimostrarono antieconomici, dice Levy. Inoltre la qualità delle immagini si deteriorava quando il materiale, ripreso in un primo momento su videotape, veniva trasferito su videodisco. Ma nel maggio '88 Levy trovò una società di Chicago che lavorava su un sistema di analisi basato su videotape, e subito ne acquistò la tecnologia. Ma anche così, vendere il sistema è stato molto complesso. La maggior parte delle squadre universitarie apparivano riluttanti a investire 200.000 dollari nel nuovo sistema. La grande svolta è avvenuta al congresso degli allenatori all'inizio dell'89, quando Levy ha persuaso sei università ad acquistare il sistema. Vendere alle squadre professionistiche di football, che si sono tutte convertite al videotape nel 1986, è stato più fcile. Ora un gruppo di team professionistici — dieci nel football e sette nella pallacanestro — usano il sistema Sports-Tech, ad un prezzo che va dai 50 ai 150 mila dollari. La Sports-Tech è stata quotata in Borsa l'anno scorso e ha raccolto 2 milioni e 800mila dollari con un'offerta di azioni. Levy progetta di utilizzare i capitali per sviluppare e vendere sistemi più economici che possano essere usati dalle circa 15.000 scuole superiori che hanno squadre di football e di pallacanestro, e da altre squadre poco abbienti. ●

STOCK CARS



Le nevicate di fine autunno ci hanno permesso di immedesimarci nei campioni di rallye, che guidano le loro vetture sui percorsi più impervi, rischiando di uscire fuori strada, ma riuscendo alla fine a mantenere il controllo della propria vettura, cosa invece assai difficile per noi comuni mortali che alla prima caduta di neve, anche se in alcune zone veramente catastrofica, ci siamo subito ritrovati bloccati, o per lo meno in difficoltà. Ora dovrete impersonare un vero pilota di rallye mettendovi alla guida di una delle vetture che partecipano alla nostra gara, cercando di percorrere il numero di giri previsti dal regolamento prima degli altri concorrenti. Il vostro compito sarà impervio, ovunque troverete ostacoli, come chiodi, chiazze di olio o barriere, che potrete superare per mezzo dei potenti accessori della vostra vettura, che avrete scelto ovviamente all'inizio della gara. All'inizio penserete di essere imbranati, o per lo meno di non essere all'altezza ma con il tempo ve ne ricrederete.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ANTRES



Preparatevi ad affrontare la potentissima flotta spaziale guidata dal comandante degli alieni. Manovrate il vostro cannone laser per evitare gli ufo nemici e per eliminarli prima che essi riescano a distruggervi. Gli oggetti alieni variano siano nella forma che nella strategia d'attacco; alcuni di essi sono curiosissimi: cuoricini, teschi, faccine sorridenti, pacman e fantasmini. Scacciate la prima squadriglia ed avrete l'opportunità di unirvi ad una nave madre che vi farà guadagnare preziosi punti bonus. In questa fase, però, dovrete fare molta attenzione a micidiali meteoriti e soprattutto dovrete controllare la vostra astronave con estrema precisione!

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	1 o 2 giocatori
F3	inizio partita
SHIFT LOCK	inserire/disinserire pausa
CTRL	fine partita

PULL AND SPIN



Il giocare d'azzardo è una situazione di vita che affascina tutti. Sono veramente poche le persone che trovandosi a passare davanti ad un casinò con almeno quattro lire in tasca riescono a resistere al fascino dell'avventura, della possibilità di vincere, o per lo meno della possibilità di sognare di vincere. Non a caso le lotterie nel nostro paese sono così numerose, perché a ognuno piace poter sognare ad occhi aperti immaginando che cosa farebbe con i ricchi premi in palio. Ma i sogni si possono avverare, soprattutto se vi viene proposto un gioco come questo: avrete l'opportunità di giocare svariate volte con una magnifica slot-machine piena di tutte quelle frutta e jack-pot che fanno un baccano infernale quando si riesce a far uscire la combinazione vincente al massimo. Certamente non vi dobbiamo insegnare nulla, puntate e tirate la leva e vedete che cosa vi riserva la fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

RETURN inizio gioco

FRUTTA



Impara ad usare il trampolino ed a saltare a sufficienza per riuscire a raccogliere la frutta in cima agli alberi. Fai attenzione però agli avvoltoi che sorvolano il frutteto in attesa di afferrare qualche buon bocconcino. Regola la tua potenza di salto (premendo lo sparo) e muovi il trampolino per evitare di fare una brutta fine. Una volta raccolti tutti i frutti accederai al successivo livello dove avrai bisogno di tutta la tua abilità per riuscire a portare a termine il pericoloso compito.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO inizio partita

TURN!



Senz'altro molti di voi avranno assistito a delle corse automobilistiche, se non dal vero almeno davanti ai teleschermi di casa, ma certamente a nessuno sarà capitato di vedere una corsa così strana come quella a cui vi troverete a partecipare. La corsa si svolge infatti per le strade della città e vi prendono parte veicoli di ogni genere: autovetture, autocarri, motociclette, con i quali sono da evitare ogni sorta di collisione per non restare bloccati. La gara è resa poi più emozionante dalle vetture della polizia che si preoccupano di fermare e multare i guidatori più disordinati che intralciano il traffico con manovre troppo audaci. Alla fine, per migliorare il punteggio, determinato dalla classifica di arrivo, sarà utile non aver ricevuto delle multe e essere riusciti a risparmiare carburante. Ve la sentite di provare anche voi?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PETRO





Non vedendo arrivare il loro nemico, essi pensarono che fosse rimasto vittima nel castello di ghiaccio. Così Duardo partì alla sua ricerca, ma dopo ore di attesa nessuno si fece vivo. Fu allora che Galgio pensò di andare a vedere che cosa fosse successo. Dopo vari giorni, fu la volta di Bigio che, preoccupatissimo, si recò al castello di ghiaccio. Passata una settimana in attesa, senza avere notizie, Petro,l'ultimo dei quattro amici, decise di scoprire cosa ne fosse stato dei suoi compagni. Arrivato al castello si rese però conto che purtroppo Bigio, Galgixo, Duardo e Pildo erano ormai ridotti a statue di ghiaccio. Saprai aiutare Petro a salvare i suoi amici evitando gli spiritelli malvagi in grado di congelarlo fino alle ossa?

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa sí/no
L	sinistra
:	destra
SPAZIO	salta

DEFENCE

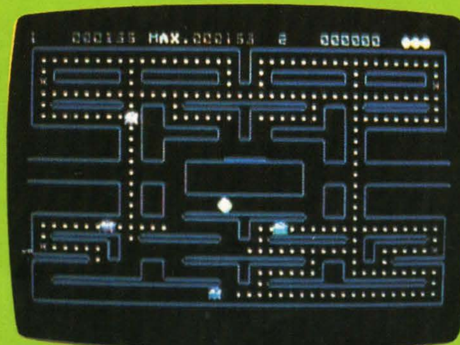


Siamo nell'anno 2275, le guerre convenzionali non si fanno più da quando tutte le superpotenze interplanetarie sono in possesso delle armi nucleari, le quali, se scoppiassero, non porterebbero che alla distruzione di tutto il genere umano. Le lotte si svolgono pertanto tra singole fazioni che cercano di approfittare di situazioni contingenti per arrivare al potere e scavalcare i personaggi ivi situati. Anche nel pianeta di Strodenrote è accaduta una cosa di questo genere e il Comandante Supremo è stato rapito e rinchiuso in una specie di prigione fortezza nella base che gli alieni hanno subito eretto a loro difesa. Le forze stabilizzatrici dell'Impero non vedono però di buon occhio gli alieni insediatori e hanno affidato a te il compito di infiltrarti con qualsiasi modo all'interno della base aliena, recuperare i vari pezzi del congegno di apertura della prigione del tuo capo e quindi liberarlo. Azione e intelligenza saranno le componenti principali di questa avventura e certamente voi possederete tutte le doti per arrivare ad uscirne vincitori.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

FANTOMAS



Pacman ha pensato bene di travestirsi e di presentarsi con la stessa filosofia ma con altri vestiti ai suoi innumerevoli fans. Stavolta i fantasmi sono più cattivi che mai e nello Spectrum il nostro simpatico amico si muove e mangia in tre dimensioni.

JOYSTICK

I	alto
J	sinistra
K	destra
M	basso
1	singolo
2	doppio
Z	sinistra
X	destra
P	alto
L	basso
	ridefinibili a piacere

BUBO



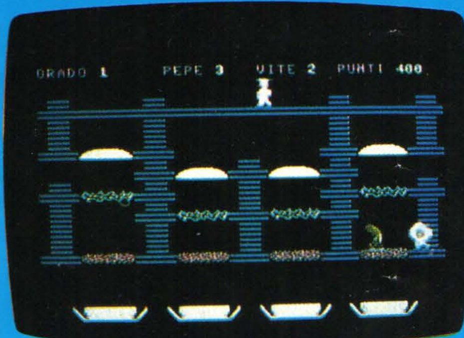


Bubo è un simpatico orsacchiotto, sempre affamato, che vive tutto solo in una zona riservata del parco. Purtroppo Bubo è stato segregato perché si appropriava sempre dei cestini delle merende dei visitatori, rubava quindi loro il pasto,e i villeggianti, pur trovandolo carino, non erano sempre ben disposti nei suoi confronti (digiunare non piace a nessuno). Ma ecco che alcuni dispettosi amici hanno spiegato a Bubo, che se riuscirà a recuperare un abbondante numero di torte, assieme alle chiavi del recinto potrà finalmente tornarsene libero. Ma Bubo scoprirà che i suoi guardiani gli hanno messo alle costole degli strani robot che cercano di fermarlo, drenandogli le energie vitali, e che dovrà darsi veramente da fare per giungere in fondo alla sua missione. Evita quindi contatto con tutto quanto di animato appare sullo schermo, raccogli il cibo per aiutare Bubo a sopravvivere e fai man bassa di tutte le torte. Forse alla fine Bubo riuscirà comunque a ridiventare libero.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

HAMBURGER



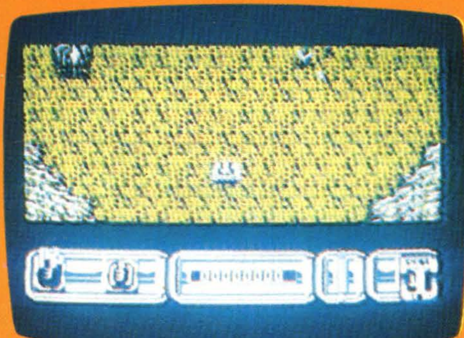
Il vecchio Burger Time ha fatto scuola: Baldo deve correre in cucina dandosi da fare con il pepe e gli altri ingredienti.

JOYSTICK PORTA 2

CTRL	pepe
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
F1	parte

SHOT



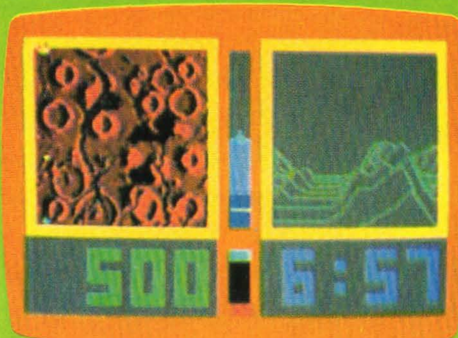


Ci troviamo nell'anno 2090! Da tempo le guerre sono finite e la pace regna ovunque. Il vecchio dittatore Zemckis ha ottenuto durante una rivolta la supremazia militare e regna indiscutibilmente su tutto il pianeta. Ma purtroppo, come la storia ci insegna, le acque non sono calme e un gruppo di terroristi ha in corso un debole tentativo per abbattere il regime. Armatisi con i pezzi rimanenti di hardware miniaturizzati, i ribelli avranno una sola opportunità per riconquistare la libertà per il loro popolo. A causa di uno scherzo della sorte, si è aperto un varco nella divisione spazio temporale e uno dei carri armati miniaturizzati è stato spedito indietro nel tempo e si è rimaterializzato durante un'altra battaglia. Per sopravvivere esiste un solo modo: vincere.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco

COMET STARFIGHTER



Sei nell'orbita del planetoide Geevor sul tuo aereo Comet Starfighter e il tuo compito consiste nel proteggere le sue preziose miniere cercando e distruggendo quanti più Scavenger ti sarà possibile durante il tuo turno di guardia. Sebbene le navette degli Scavenger siano difficili da localizzare lo schermo a raggi infrarossi del tuo Comet individuerà facilmente la posizione di ognuna di loro indicandoti anche la tua posizione. Dovrai avvicinarti al nemico ad alta velocità diminuendola al momento giusto per essere più preciso con i tuoi raggi laser. Quando una navetta è nel raggio del tuo fucile laser appare sullo schermo del tuo radar. Anche l'aereo del tuo partner, il Fireball, è alla ricerca per distruggere gli Scavenger sulla parte opposta del pianeta, ma avanza con rapidità nel tuo settore e dovrai evitare di scontrarti con lui. Ricordati che i cannoni laser sono inattivi contro i tuoi amici, e che la tua unica protezione consiste nel tenerti nelle gole del terreno o nell'atterrare definitivamente.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	cannone laser
F1	velocità
F3	movimento a zig-zag
F5	indicatore di segnale
F7	rifornimento automat.
SPAZIO	iperspazio
H	pausa
RETURN	fine gioco

JUMP TO JOIN

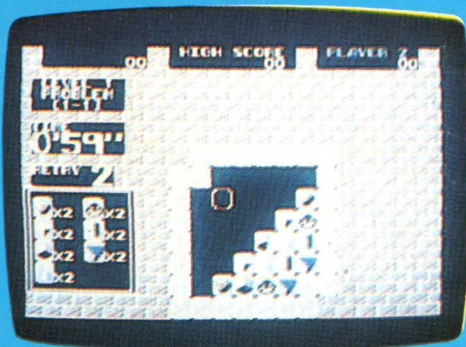


Eccovi un giochino simpatico con un personaggio molto carino, un bel anatroccolo a cui un dispettoso folletto ha rubato tante stelline. Le stelline sono state posizionate furbescamente in luoghi non facilmente raggiungibili e a loro guardia sono stati messi degli animaletti fantastici, dei pupazzi di peluche e altre cose, che si muovono in continuazione. Voi dovrete far saltare il nostro amichetto di qua e di là in modo che possa raggiungere le stelline, per immagazzinarle, e sappiate che per difendervi dagli animaletti e dai guardiani in genere, potrete congelarli per un breve periodo di tempo con un soffio di ghiaccio. Dovrete inoltre preoccuparvi che l'anatroccolo non cada nell'acqua o per lui sarà la fine, e che neanche venga toccato dai guardiani perché subirebbero la medesima sorte. Avrete solo quattro possibilità di rifarvi in caso di errore e non dimenticate che con l'avanzare del gioco, le cose si fanno sempre più complicate.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CEREBRUM



Questo è un gioco di pazienza e contiene ben 144 livelli per le vostre meningi. Si gioca da soli e vi appassionerà a tal punto da non farvi desiderare di smettere. Obiettivo del gioco è eliminare tutti i blocchetti dal video entro un tempo prestabilito. I blocchi possono essere eliminati quando sono adiacenti, orizzontalmente o verticalmente, ad un blocco del proprio colore, ma i blocchi in caduta non eliminano quelli del proprio colore con cui entrano in collisione. I punti vengono guadagnati sia eliminando blocchi, ma sono maggiori se riesci ad eliminare più blocchi senza usare la joystick e soprattutto quando completi un livello in un tempo minimo. Programma accortamente le tue mosse, memorizza ogni livello per terminarlo in un tempo inferiore la volta successiva e ricorda che i blocchi non possono essere spostati verso l'alto o il basso.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco